

TELE-JUEGO COLOR CX 336 CASSETTE

1. Salida de señal antena.
2. Enchufe de red 220 V.
- 3-4. Servicio manual o disparo.
- 5-6. Mandos de los jugadores.
7. Pulsador de puesta a cero.
8. Interruptor puesta en marcha.
9. 1 PROF/AMT. (dimensión de las palas).
10. 2 PROF/AMT. (velocidad de la pelota).
11. Servicio manual o automático.
12. Selección de juegos.
13. Conector de cassettes.

console-picture-page.de

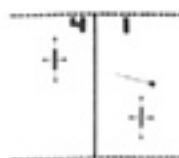
Fabricado por: **Electrónica RIPOLLES**

Ctra. Zaragoza, Km. 1 - Teléfono 451700 V I N A R O Z (CS) ESPAÑA

- 1.º Desconecte la antena del televisor y conecte el conector **1** a la entrada de antena del televisor.
- 2.º Enchufe el cable de red **2** a la entrada de corriente 220 V. 50 Hz.
- 3.º Ponga el televisor en marcha y en canal 3.
- 4.º Enchufe el cassette SUPERSPORT en el conector **13**.
- 5.º Poner el tele-juego en marcha, situando el interruptor de puesta en marcha **8** en posición ON.
- 6.º Situar las dimensiones de las palas en el tamaño deseado **9**. PROF., palas pequeñas; AMT., palas grandes.
- 7.º Situar la velocidad de la peiota en la deseada **10**. PROF., velocidad rápida; AMT., velocidad lenta. **Nota:** Para velocidad rápida, ésta se produce a la séptima jugada.
- 8.º Situar las palas del juego dentro de la pantalla.
- 9.º Seleccionar el juego deseado, pulsando su tecla **12**.
- 10.º Situar el servicio en automático o manual **11**.
- 11.º Apretar el pulsador de puesta a cero **7**.
En el caso de servicio automático, empezará el juego.
En el caso de servicio manual, pulse los mandos **3** **4** para empezar el juego, y así sucesivamente derecha o izquierda, según se pierda o gane.

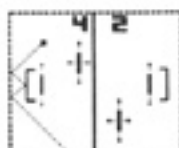
FUNCIONAMIENTO

1



Tenis: Este juego se realiza siguiendo las normas tradicionales. El juego es a 15 faltas.

2



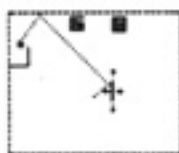
Hockey: Se dispone en este juego de dos porteros y dos delanteros, cubriendo los delanteros el área completa de juego. El juego concluye a los 15 tantos.

3



Frontón dobles: Dispone este juego de una gran competencia entre los jugadores, que concluirá a los 15 tantos.

4



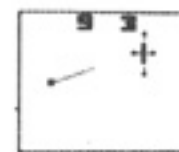
Baloncesto (práctica): Al seleccionar este juego aparecerá un solo jugador, con el cual podrá practicar solo, y termina a los 15 encestes. En la pantalla aparecerá el número de encestes y el de fallos para cada uno de ellos, con un máximo de 15.

5



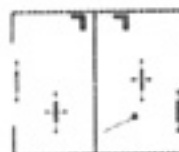
Laberinto: Situar el mando de servicio en automático. Este juego se realiza desplazando las celdas del laberinto a distinta posición, pasando la pelota entre ellas. A los 15 puntos será el final del juego.

6



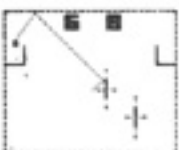
Frontón (práctica): En este juego aparece un solo jugador, con el que podrá practicar, concluyendo a las 15 faltas. En la pantalla aparecerá el número de aciertos y el de fallos.

7



Fútbol: Se dispone en este juego de dos porteros y dos delanteros, los cuales, hábilmente manejados, dan gran emoción al juego. Concluye a los 15 goles.

8



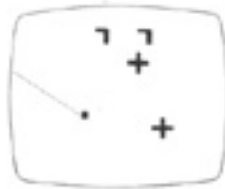
Baloncesto dobles: Se dispone de dos jugadores de gran competitividad en el enceste. Termina a los 15 tantos.

9



Tiro Pichón (práctica): Situar el mando de servicio **11** en manual. En este juego de práctica se combinan en especial los reflejos del jugador con su habilidad. Se trata de hacer coincidir la cruz con el pichón en vuelo (recuadro), y en ese instante se debe pulsar el servicio manual o disparo **4**. En la pantalla le indicará el número de aciertos sobre el número de salida del pichón, siendo el máximo de 15.

10



Tiro Pichón (competición): Para la competición de este juego (dos jugadores) se procede como en el anterior, dando el marcador el número de aciertos de cada uno de los jugadores. Se termina el juego a los 15 aciertos.

•••

CASSETTE MOTO

Siga las instrucciones de la puesta en marcha, enchufando en su lugar **13** el CASSETTE MOTO.

Los conmutadores 2 PROF/AMT. **10** y MAN/AUT. **11** son inoperantes.

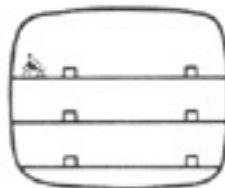
La dificultad de este juego: PROFESIONALES o AMATEURS se puede seleccionar por 1 PROF/AMT. **9**.

En este juego de motos, sólo es operante el mando horizontal de la parte derecha **6**. La iniciación de la carrera se efectuará situando este mando totalmente a la derecha; y desplazándolo hacia la izquierda, el motorista emprenderá la marcha a mayor o menor velocidad, según su habilidad. El salto de obstáculos dependerá de la velocidad que le aplique a la moto.

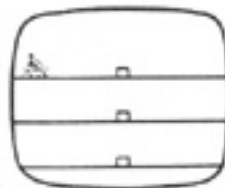
MOTO-CROSS

Selección de juegos **12**: Pulse **1** y pulse la puesta 0:0 **7**.

1



PROF



AMT.

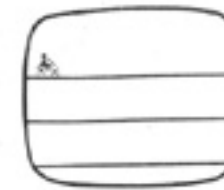
El juego consiste en saltar los obstáculos en el menor tiempo posible. Un cronómetro en la parte superior de la pantalla le indicará el tiempo transcurrido en el circuito de MOTO-CROSS.

Con el conmutador 1 PROF/AMT. en la posición de AMT., los obstáculos y el repris de la moto se efectúa normalmente. En la posición PROF. aumentan los obstáculos, así como el repris de la moto, que se hace verdaderamente difícil.

VELOCIDAD

Selección de juegos **12**: Pulse **4** y pulse la puesta 0:0 **7**.

4



PROF/AMT.

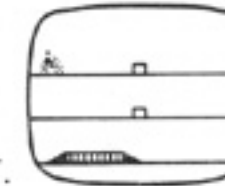
Igual que el anterior juego, consiste en recorrer la pista en el menor tiempo posible, evitando los derrapes por exceso de velocidad. El aumento de ésta se consigue dando diversos impulsos con el mando de derecha a izquierda.

En la selección del juego profesional (PROF.), el suelo se hace resbaladizo, proporcionando fáciles caídas del motorista.

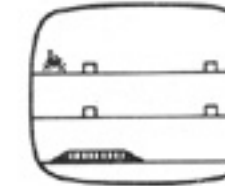
SUPER-RALLY

Selección de juegos **12**: Pulse **8** y pulse la puesta 0:0 **7**.

8



AMT.



PROF

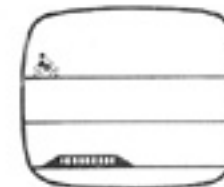
Este juego consiste en saltar los obstáculos al igual que en MOTO-CROSS, y al final de la pista se encuentra una rampa con 8 bidones en un principio, obstaculizando la carrera. Este hay que saltarlo con la velocidad precisa para evitar caídas. El número de bidones que obstaculizan el recorrido irá en aumento a medida que se vayan ganando partidas. El juego en AMT. terminará a los ocho juegos, y en PROF., a los cuatro.

En la parte superior de la pantalla aparecerá el número de jugadas y el número de bidones obstaculizando el camino.

HABILIDAD

Selección de juegos **12**: Pulse **9**.

9



PROF/AMT.

Con este juego tiene la propiedad de adquirir habilidad en el salto de obstáculos. Estos empiezan por ser 8 bidones, los que hay que saltar, que irán en aumento hasta un total de 22. El número de faltas permitidas para AMT. es de 8, y para PROF., de 4. Si Ud. llegara a saltar los 22 obstáculos, el juego empezará de nuevo pulsando el 0:0.

CASSETTE GRAND PRIX

Siga las instrucciones de la puesta en marcha, enchufando en su lugar **13** el CASSETTE GRAND PRIX.

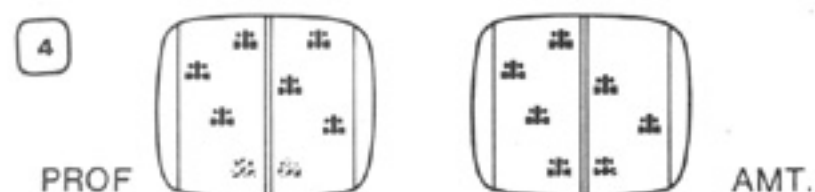
Los conmutadores 2 PROF/AMT. **10** y MAN/AUT. **11** son inoperantes.

En este juego pueden participar uno o dos conductores, según su selección.

Una selección 1 PROF/AMT. **9** puede proporcionar una mayor competitividad en el juego.

FORMULA UNO

Selección de juegos **12** : Pulse **4** y pulse la puesta 0:0 **7**.

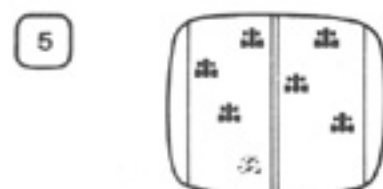


Este juego, para dos conductores, consiste en ir sorteando los coches que intenten adelantar. Ello se consigue manejando el mando horizontal **5** y **6** de cada conductor. La velocidad de los coches irá en aumento a medida que avance el juego, produciendo con ello una mayor competencia de reflejos entre los jugadores. El juego concluirá a los 15 puntos.

El mando 1 PROF/AMT. puede dar una mayor o igual competitividad entre los dos jugadores. En la posición 1 AMT., los dos jugadores están en las mismas condiciones. En la posición 1 PROF., el jugador de la derecha tendrá un coche menos a incidir, facilitando la operación de ir sorteando los incidentes.

RALLY

Selección de juegos **12** : Pulse **5** y pulse la puesta 0:0 **7**.



Este juego es de un solo conductor, que podrá competir con la máquina, así como adquirir habilidad en su manejo. Sólo es operante el mando izquierdo **5**, y el juego concluye a las 15 faltas.

El marcador de la derecha le indica el número de faltas, y el de la izquierda, el número de vueltas al circuito sin accidentes.

CASSETTE WIPEOUT

Siga las instrucciones de la puesta en marcha, enchufando en su lugar **13** el CASSETTE WIPEOUT, seleccionando seguidamente; dimensión de palas y velocidad de la pelota.

BLANQUEAR

Selección de juegos **12** : Pulse **1**.

Sitúe el conmutador **11** en MANUAL.

Pulse la puesta 0:0 **7**.

Pulse el servicio **3**.



Este juego es para un solo jugador, siendo éste el de la izquierda. Se dispone de siete servicios con los que tendrá que BLANQUEAR totalmente la pantalla. El máximo de puntos es de 48.

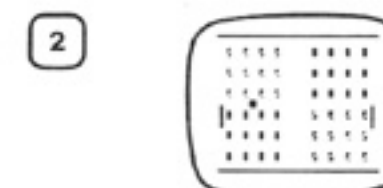
ESTALLAR LOS CUADROS

Selección de juegos **12** : Pulse **2**.

Sitúe el conmutador **11** a elección.

Pulse la puesta 0:0 **7**.

Pulse el servicio **3**.



Este es un juego para competir con Ud. mismo. El mando operante es el de la izquierda. Así mismo puede elegir la dimensión de la pala izquierda.

El juego consiste en auto-eliminarse a sí mismo, siendo el número máximo de tantos: 24.

PERFORAR

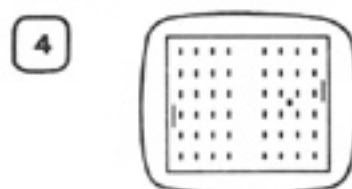
Selección de juegos [12] : Pulse [3].
Sitúe el conmutador [11] en MANUAL.
Pulse la puesta 0:0 [7].
Pulse el servicio [3].



Este juego para un solo jugador, mando izquierdo [5].
Se debe perforar totalmente la pared con un total de siete servicios.
El máximo de puntuación es de 54 perforaciones.

SUPER-BATALLA

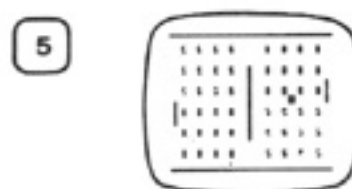
Selección de juegos [12] : Pulse [4].
Sitúe el conmutador [11] a elección.
Pulse la puesta 0:0 [7].



Competición de dos jugadores. El servicio empieza por la izquierda.
El juego trata de eliminar un máximo de enemigos. El total es de 48.

DOBLE BATALLA

Selección de juegos [12] : Pulse [5].
Sitúe el conmutador [11] en MANUAL.
Pulse la puesta 0:0 [7].
Pulse el servicio [3].



Esta batalla entre dos jugadores se hace verdaderamente difícil al término de la misma y concluye a la eliminación total de uno de los contrincantes.

ALLANAR

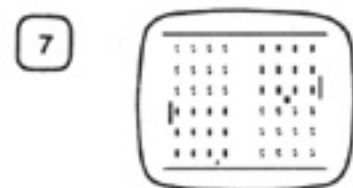
Selección de juegos [12] : Pulse [6].
Sitúe el conmutador [11] en MANUAL.
Pulse la puesta 0:0 [7].
Pulse el servicio.



Este es otro de los juegos con un solo jugador, el izquierdo [5], el cual tiene el control de las dos palas.
El objeto del juego es de competencia con sí mismo, eliminando el mayor número de obstáculos en 7 juegos.

DOBLE JUEGO

Selección de juegos [12] : Pulse [7].
Sitúe el conmutador [11] a elección.
Pulse la puesta 0:0 [7].



El juego da la oportunidad de competir dos jugadores. La idea del juego es cuál de los contrincantes elimina al otro. El vencedor obtendrá un máximo de 24 puntos.

ABRIR CAMINO

Selección de juegos [12] : Pulse [8].
Sitúe el conmutador [11] a elección.
Pulse la puesta 0:0 [7].

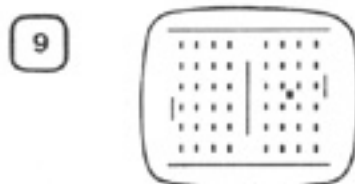


Un juego con dos competidores que deben abrir el camino y pasar a través de él.

Los marcadores indican el número de impactos que ha producido cada uno de los competidores hasta abrir el camino.

DOBLE LUCHA

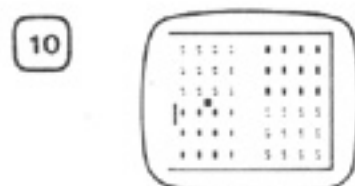
Selección de juegos [12] : Pulse [9] .
Sitúe el conmutador [11] en MANUAL.
Pulse la puesta 0:0 [7] .
Pulse el servicio [3] .



El objeto de este juego es borrar el máximo de cuadrados en la pantalla. Una valla en el centro dificultará la operación en el campo contrario.

MAXIMA LIMPIEZA

Selección de juegos [12] : Pulse [10] .
Sitúe el conmutador [11] en MANUAL.
Pulse la puesta 0:0 [7] .
Pulse el servicio [3] .

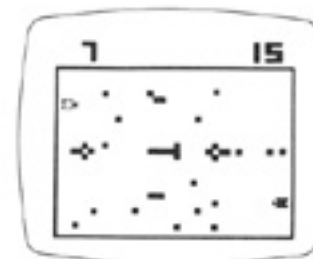


Para este juego, un solo jugador y con 7 servicios deberá derribar el máximo de cuadrados de un color, teniendo en contrapartida un mínimo del otro, los cuales caerán por rebote en la pared.

...

CASSETTE BATALLA DE TANQUES

Siga las instrucciones de la puesta en marcha enchufando en su lugar [13] el CASSETTE BATALLA DE TANQUES.
El conmutador 1 PROF/AMT. [9] es inoperante.
Situar el mando MAN/AUT. [11] en posición MAN.



BATALLA TANQUES PROF.

Situar el conmutador 2 PROF/AMT. [10] en posición PROF.
Pulse la puesta 0:0 [7] y aparecerá en la pantalla el juego. Asimismo, los indicadores marcarán "00", con lo que empezará la batalla. El campo de operaciones consiste en dos tanques que, debidamente gobernados por sus mandos [6] y [5], entrarán en lucha. Estos se encontrarán en su camino obstáculos formando vallas de protección. Seis minas son igualmente situadas en el campo, las que estallarán al ser pisadas por los tanques. Estos intentarán destruirse mutuamente, disparando proyectiles con los pulsadores de DISPARO [3] y [4]. La batalla concluye a los 16 impactos.

BATALLA TANQUES AMT.

Situar el conmutador 2 PROF/AMT. [10] en posición AMT.
Siga las instrucciones del anterior juego. En este juego las vallas no obstaculizan el paso de los tanques.

console-picture-page.de

...

Se encuentran en preparación otros juegos, los cuales, debidamente programados, podrá Ud. insertar en su colección de cassettes.

console-picture-page.de